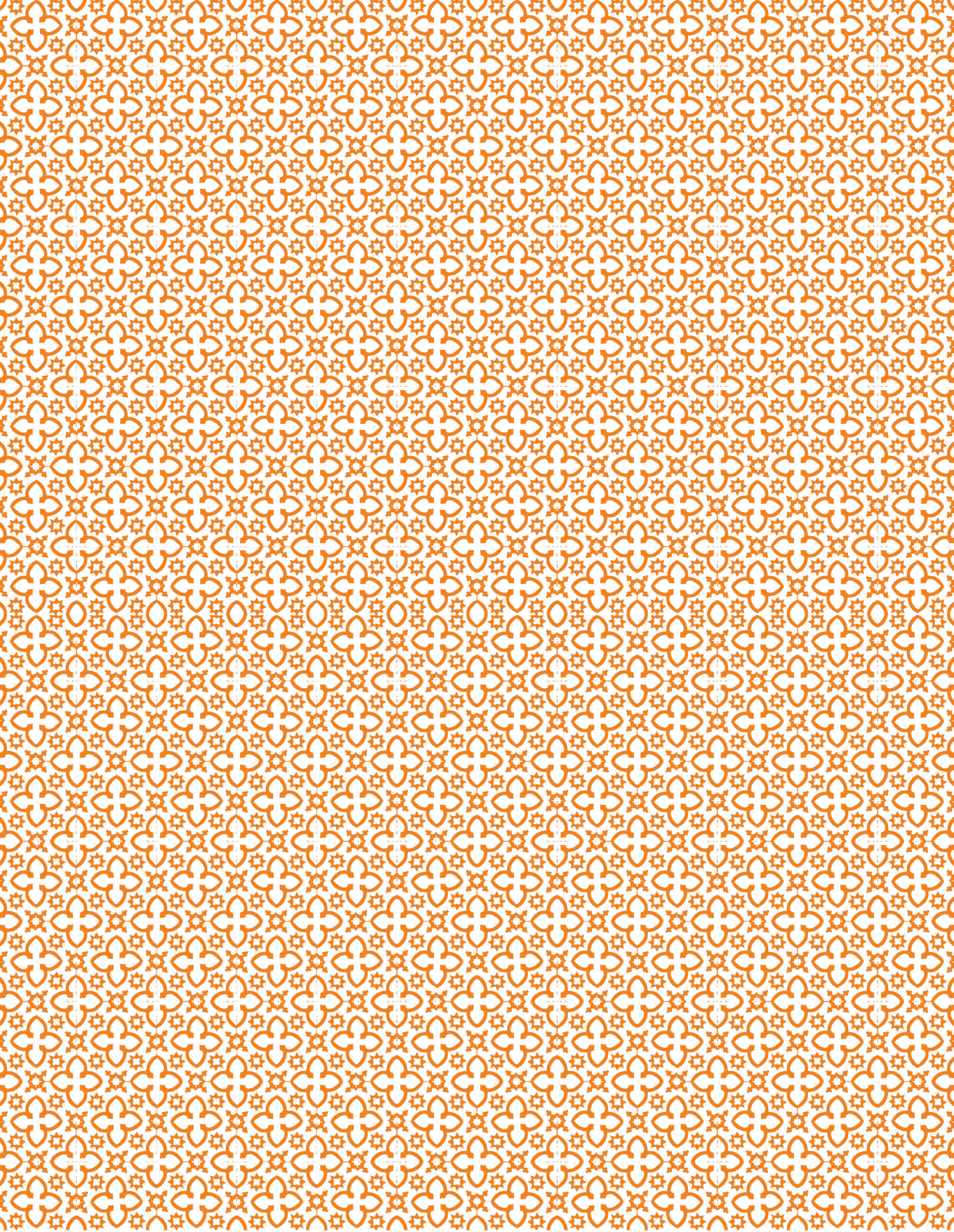
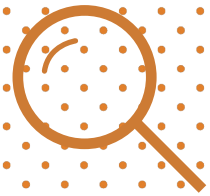


En memoria de Evelyn,
que nos recuerda siempre la idea de un patrimonio vivo.

LUPA: Lúdica para el patrimonio

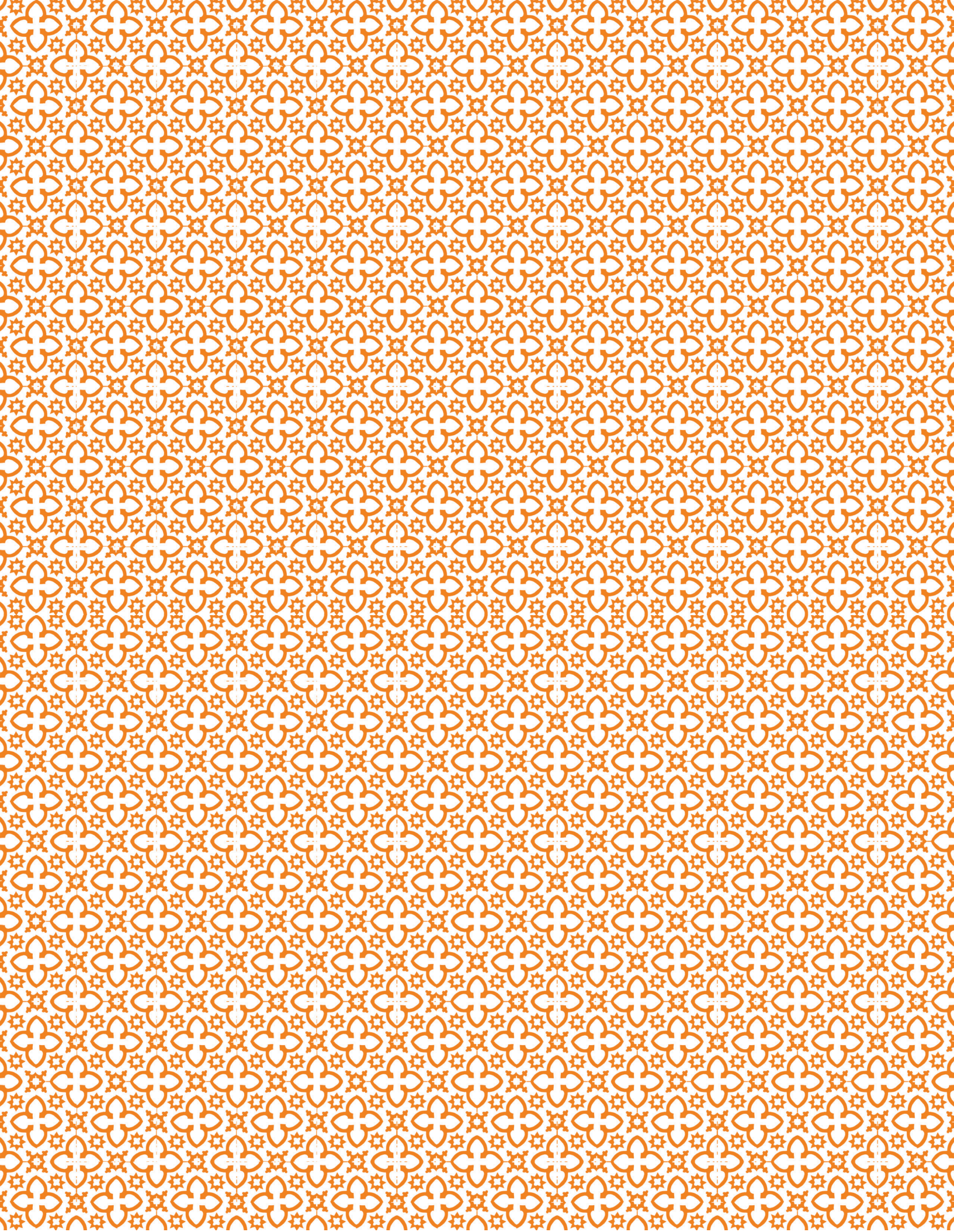
Estrategia lúdica digital de M-Learning como apoyo a La Educación Patrimonial es un proyecto de investigación + creación ganador de la convocatoria INVESTIGARTE 2.0 de Minciencias, desarrollado en alianza entre la Universidad Pontificia Bolivariana, la Fundación Erigaie y la Corporación Proyecto NN.



LUPA

LÚDICA PARA EL PATRIMONIO

Guía de actividades pedagógicas para la educación patrimonial



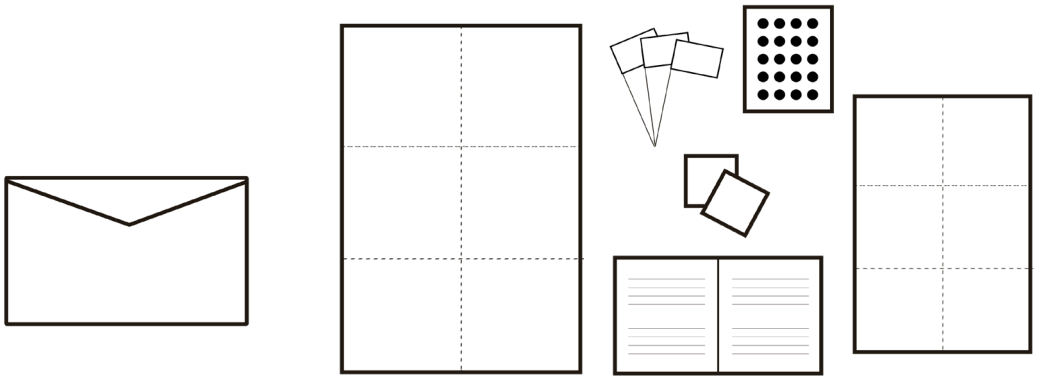
EL PROYECTO LUPA

El proyecto LUPA se planteó como propósito desarrollar un recurso educativo lúdico digital (RELD) en el marco del M-Learning, disponible para dispositivos móviles como estrategia de enseñanza-aprendizaje en los procesos de valoración y significación del Patrimonio Cultural enfocado en jóvenes y adolescentes, buscando desarrollar la sensibilidad sobre el valor del patrimonio entendido como un sistema interconectado, además de promover el autoaprendizaje en contextos formales y expandidos de la educación.

Para el diseño del recurso digital se llevaron a cabo talleres de participación con jóvenes de distintos contextos educativos como estrategia para la co-creación, metodológicamente sustentados e n el paradigma de la investigación cualitativa, bajo el enfoque de la investigación acción–participativa (IAP). El desarrollo de los talleres buscó establecer un principio lógico de acercamiento al territorio desde los vínculos afectivos personales hasta la consolidación de memorias colectivas, y dieron como resultado criterios didácticos y pedagógicos, es decir, el diseño instruccional del recurso educativo lúdico digital (RELD).

En esta cartilla se sintetiza el proceso de investigación para el diseño del recurso lúdico que, al igual que los talleres, plantea como principio un ejercicio de conformación de "rutas" como estrategia de valoración, en la medida en que este ejercicio permite al usuario-participante el re-conocimiento de aspectos clave a destacar en un territorio cultural, categorizarlos según su naturaleza, jerarquizarlos en función de su importancia para la comunidad, y ponerlos en valor a través de la difusión y resignificación de las manifestaciones cotidianas que concretan los vínculos colectivos con el territorio.

KIT LUPA
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



Como síntesis de los resultados de la investigación y del material didáctico desarrollado para acompañar la experiencia de los talleres y propiciar una sensibilidad frente a los vínculos afectivos con el territorio, se consolida el Kit LUPA como un conjunto de herramientas para orientar procesos de enseñanza aprendizaje acerca del Patrimonio Cultural.

1. LUPA APP
   Recurso educativo lúdico digital
   Aplicación disponible para Android

2. Cartilla: Guía de actividades.
   Síntesis de resultados del proyecto LUPA.
   Guía de uso y actividades pedagógicas mediadas por la aplicación. (ESTA CARTILLA)

3. Cartilla Expediciones de la Memoria.
   Guía de talleres de participación para el reconocimiento patrimonial desde el enfoque afectivo y sistémico. Disponible en PDF

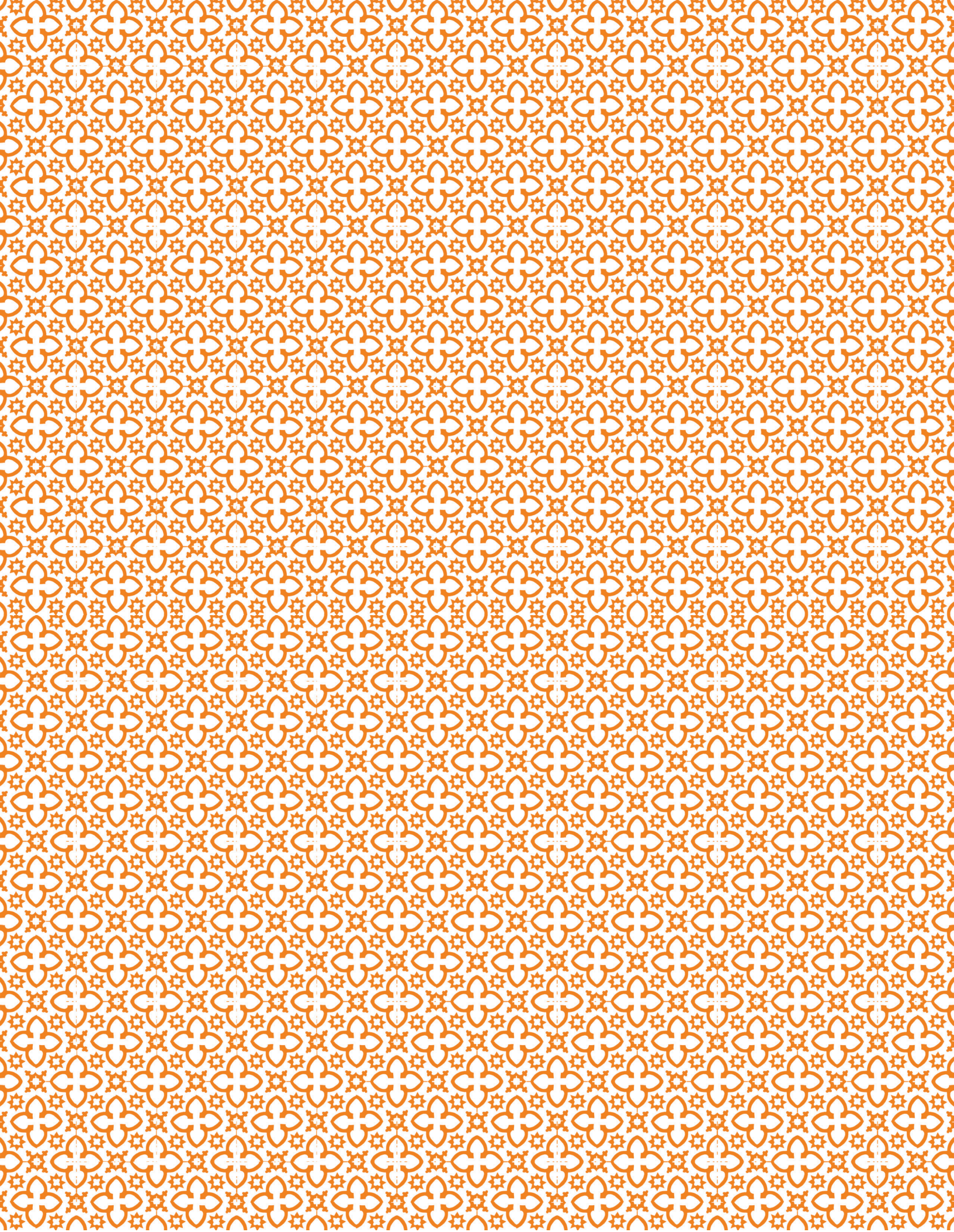
TABLA DE CONTENIDOS

Educación Patrimonial
- Patrimonio Cultural....9
- Educación Patrimonial....9
- M-Learning 10
- Patrimonio Sistémico 12

Diseño del recurso educativo lúdico digital LUPA
- Objetivos de aprendizaje 16
- Competencias educativas 19
- Competencia general del recurso lúdico educativo digital 19
- Competencias y criterios de competencias específicas 20

Guía de actividades mediadas por el Recurso Educativo
- Guía rápida: paso a paso de la App....24
- Taller 1: Ruta alrededor de nuestra institución....26
- Taller 2: Lúdica para el patrimonio....28
- Taller 3: Patrimonio arquitectónico y artístico....34
- Taller 4: Patrimonio vivo....38
- Taller 5: Biodiversidad y ciudad....39
- Taller 6: Patrimonio gastronómico 43

Conclusión 46
Bibliografía 47



1. EDUCACIÓN PATRIMONIAL

Patrimonio Cultural

El Patrimonio Cultural se constituye en uno de los medios de representación de la historia, formación y vida de un pueblo. Es la síntesis de todos los elementos que componen la memoria de una sociedad y es parte integrante de su entorno y de sus valores, creencias y tradiciones. El patrimonio cultural lo entendemos como todo aquello a lo que las comunidades le atribuyen una valoración cultural, por cuanto otorga sentido a su territorio, su identidad, su pasado y su presente. Así mismo, éste se configura como foco o nodo de diálogo, de transmisión de saberes y conocimientos, de celebración y de rituales, de interés y de descubrimiento, que une a poblaciones locales y foráneas, promueve las relaciones intergeneracionales, admite múltiples voces e inspira relatos, narrativas e imaginarios.

No obstante, una mirada global sobre el patrimonio cultural demuestra que muchos de sus valores tangibles e intangibles se han enfrentado a un número creciente de problemas y amenazas causados por eventos naturales inesperados, factores ambientales, condiciones socio-económicas y político-religiosas, así como por diversas intervenciones de origen humano. La preservación del patrimonio cultural es una tarea complicada para la que se necesita trabajar desde varios frentes, como la política pública, lo financiero y normativo, los aspectos técnicos, la gestión y la educación, entre otros.
A la pregunta sobre cuál de estas estrategias sería válida aplicar para incitar las sensibilidades y con ello la valoración hacia aquellos bienes y prácticas culturales que pueden mejorar la calidad de vida de las poblaciones, varias investigaciones destacan el papel de la educación como la más acertada (Delgado-Algarra y Cuenca-López, 2020; Fontal, 2016; Nunes, 2018; UNESCO, 2010). La valoración, la salvaguardia y la conservación sostenible dependen tanto de la conciencia pública, como de la preocupación y de la responsabilidad con el patrimonio, algo que indudablemente puede ser inculcado a través de la educación.

Educación Patrimonial

La Educación Patrimonial es un enfoque de enseñanza y aprendizaje sobre historia y cultura que utiliza la información disponible de la cultura material e inmaterial, los entornos humanos, naturales y construidos como recursos educativos principales (Delgado-Algarra y Cuenca-López, 2020). El enfoque de educación patrimonial está destinado a fortalecer la comprensión de los es-

tudiantes de conceptos y principios sobre historia, cultura, memoria y enriquecer su aprecio por los logros artísticos, el genio tecnológico, las contribuciones sociales y económicas de hombres y mujeres de diversos grupos. La educación patrimonial alimenta una sensación de continuidad y conexión a través de las valoraciones atribuidas a ciertos bienes y prácticas culturales, animando a los ciudadanos a considerar sus experiencias históricas y culturales en la planificación del futuro y fomenta la administración hacia los legados del patrimonio local, regional y nacional.

La relación habitual de los estudiantes con el patrimonio cultural es prácticamente nula o negativa, o en el mejor de los casos pasiva, y por lo general descansa en el criterio de que es la escuela formal la institución encargada de su instrucción. Por tanto, es indispensable ampliar el concepto de Educación Patrimonial hacia nuevos esquemas educativos, que permitan migrar de la educación formal hacia otros escenarios (Díaz y Freire, 2012). Dos son las estrategias que proponemos: la Educación Expandida y el Mobile Learning como marcos de referencia para la enseñanza y sensibilización sobre el patrimonio cultural. Según Alejandro Uribe Zapata (2018), la principal premisa de la Educación Expandida es que ésta no sólo sucede en cualquier momento y lugar, sino que ya no está circunscrita a los límites formales e institucionales de la escuela. Otro aspecto importante de la Educación Expandida es la utilización de la tecnología digital, el internet, y los dispositivos móviles como medio formativo. Esto quiere decir que los límites entre la educación formal y la informal se diluyen hasta lo indistinguible ya que, gracias al uso de las TICs e iniciativas como el M-learning, el aprendizaje puede producirse en cualquier espacio y situación, ya sea dentro del recinto escolar como, sobre todo, fuera de él y de forma no reglada.

M-Learning

El Mobile learning, aprendizaje electrónico móvil o M-learning, es la estrategia educativa que aprovecha los contenidos de Internet a través de dispositivos electrónicos móviles, como tabletas o teléfonos. El proceso educativo se realiza a través de aplicaciones móviles, interacciones sociales, juegos y aplicaciones educacionales que permiten a los estudiantes acceder a los materiales asignados desde cualquier lugar y a cualquier hora. Este método tiene el propósito de facilitar la construcción del conocimiento y desarrollar en los estudiantes la habilidad para resolver problemas en una plataforma flexible que promueve el auto-aprendizaje.

Cabe destacar que el aprendizaje móvil, personalizado, portátil, cooperativo, interactivo y ubicado en el contexto, presenta características singulares que no posee el aprendizaje tradicional mediante el uso de instrumentos digitales. En el primero se hace hincapié en el acceso al conocimiento en el momento ade-

cuado, ya que a través de él puede realizarse la instrucción en cualquier lugar y en todo momento. Por eso, en tanto que un dispositivo ayuda al aprendizaje formal e informal, posee un enorme potencial para transformar las prestaciones educativas.

Otro elemento clave a considerar es "aprender a través del juego" o "aprendizaje lúdico", concepto que es un apoyo fundamental para la pedagogía y la educación de calidad (UNICEF, 2018). El juego conduce a un aprendizaje más profundo y, por lo tanto, proporciona un entorno óptimo para desarrollar habilidades y conocimiento de todo tipo. Aprender a través del juego es un término utilizado en educación y psicología para describir cómo una persona puede desarrollar habilidades sociales y cognitivas, madurar emocionalmente y ganar la autoconfianza necesaria para participar en nuevas experiencias y entornos. Bajo la modalidad de juego guiado, se afirma que el aprendizaje óptimo a través del juego ocurre cuando la actividad (1) se experimenta como divertida, (2) ayuda a los participantes a encontrar el significado de lo que se debe hacer o aprender, (3) implica un pensamiento activo, comprometido y mental (4) implica un pensamiento iterativo y (5) implica una interacción (Zosh et al., 2017).

Frente a los riesgos y las amenazas que se ciernen sobre las valoraciones culturales y los vínculos que pueden romperse con ellos, proponemos que la integración de las metodologías propias de la Educación Expandida, la tecnología digital (m-learning), y la lúdica en la enseñanza del patrimonio cultural puede promover cambios en las sensibilidades y los hábitos de consumo cultural de la población estudiantil. La educación a través de dispositivos móviles se encuentra entre aquellas tecnologías de mayor difusión y consumo social y planteamos que puede irrumpir con fuerza en el ámbito de la Educación Patrimonial.

El Ministerio de Cultura colombiano ha desarrollado estrategias para promover la Educación Patrimonial en el ámbito escolar, como la publicación de un manual educativo para docentes denominado "Introduciendo a los jóvenes en la protección del patrimonio cultural y los centros históricos. Una guía práctica para maestros en Colombia" (2012). Igualmente, ha desarrollado el "Programa Nacional Vigías del Patrimonio Cultural" (2020) como estrategia de educación expandida y participación ciudadana para reconocer, valorar, proteger y divulgar el patrimonio cultural mediante la conformación de brigadas voluntarias de ciudadanos que velen por la protección de la herencia cultural.
Si bien estas estrategias ponen en consideración herramientas para la enseñanza y el aprendizaje y las comunidades acceden a contenidos, recursos o habilidades que les permiten entender su patrimonio, también presentan inconvenientes como la baja participación de los jóvenes en el programa, bien sea como vigía o como partícipe de sus acciones. Otro inconveniente es el poco acceso a recursos didácticos que el vigía o gestor del patrimonio prevea emplear, en el diseño o desarrollo del tema, para aproximar o facilitar los contenidos y mediar en las

experiencias de aprendizaje. Por lo general, las acciones encaminadas en este sentido, concluyen en el diseño de cartillas, cuyo contenido, uso y circulación es bastante limitado, se fundamenta en el discurso expositivo del profesor, con procedimientos siempre verbalistas, reduciendo el aprendizaje a la repetición y memorización de la información.

El potencial del uso de este tipo de recursos digitales en la educación radica en sus características principales, que son la fácil accesibilidad, la ubicuidad (poder usarse en cualquier momento y lugar), la ligereza, el bajo costo, la conectividad y la facilidad para el manejo de cualquier público. De esta manera, y bajo el marco del M-learning, propenderemos por buscar una transformación de la práctica docente, especialmente entorno de la educación patrimonial, ya que nuestro interés principal como moderadores del proceso, es trabajar por ampliar la corriente tradicional de la enseñanza basada sólo en la relación alumno - profesor dentro de un aula de clase o espacio formal, a trascender a un aula expandida, donde el alumno es el receptor, el profesor actúa como instructor o mediador que guía el proceso de aprendizaje y que tiene a su alcance los diferentes recursos para orientarlo, para que finalmente el conocimiento adquirido, sea replicado o transmitido dentro de su entorno inmediato y/o en las comunidades que lo rodean.

Patrimonio Sistémico

El pensamiento sistémico posiblemente es una de las mejores maneras que nos ofrece la ciencia para comprender el funcionamiento del patrimonio como fenómeno complejo, desde una perspectiva holística e integradora, en donde la importancia se centra en el estudio de las relaciones entre los componentes (material e inmaterial), para volver a unir las piezas en un sistema patrimonial.

Esto supone de entrada superar la visión reduccionista, imperante durante décadas, que identifica el patrimonio con las grandes obras monumentales, percibidas y analizadas desde una óptica formalista y erudita. Probablemente, esta visión de monumentalidad a la que ha estado sometida por mucho tiempo el patrimonio cultural, ayudó en gran parte para que, desde el mismo estado, los entes territoriales y hasta la misma población circundante, lo entendieran como un bien "intocable" que debía ser protegido, pero no intervenido para que, con ello, no fuera a desaparecer. Esa visión excluyente hizo que la planificación y ordenamiento de las ciudades o municipios aislaran lo que era considerado patrimonial y lo definiera como casos especiales a tratar por algunos pocos "expertos" para no afectarlo. Problema que hoy en día, todavía se presenta y notablemente lo perjudica, puesto que lo desarticula completamente de las dinámicas que se presentan dentro de los territorios donde se encuentran; es allí donde se evidencia la necesidad de entender el patrimonio cultural como un sistema en el que convergen elementos materiales e inmateriales que se en-

cuentran asociados directa e indirectamente con el territorio donde se encuentran y separarlos constituye un grave error en su comprensión.

¿Podría entonces el Patrimonio Cultural comprenderse como un sistema complejo, en el que puedan integrarse en un todo sus componentes materiales e inmateriales?
En respuesta al cuestionamiento podríamos afirmar que el patrimonio cultural es un sistema, ya que es un conjunto de elementos relacionados entre sí, los cuales pueden ser concepto, objetos, sujetos, o puede estructurarse de conceptos, objetos y sujetos, poseen una estructura, una composición y un entorno particular, y cumple un objetivo determinado (Van Gigch, 2006).
El análisis de los elementos como un sistema interdependiente entre lo tangible e intangible puede resultar clave a la hora de diseñar metodologías de valoración sistémica donde se analicen los elementos constituyentes en su conjunto y no solo a través de las partes que los componen. Una evaluación sistémica del patrimonio considera que éste es más que la simple suma de los elementos materiales e inmateriales defiendiendo el sinergismo y no la individualidad de cada uno.

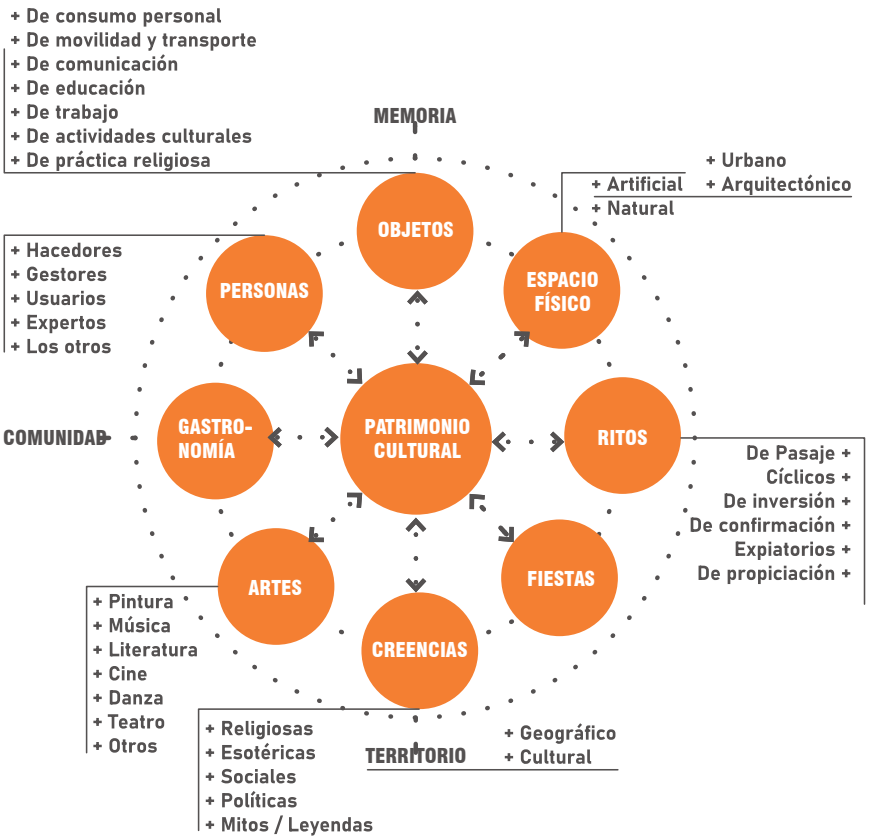
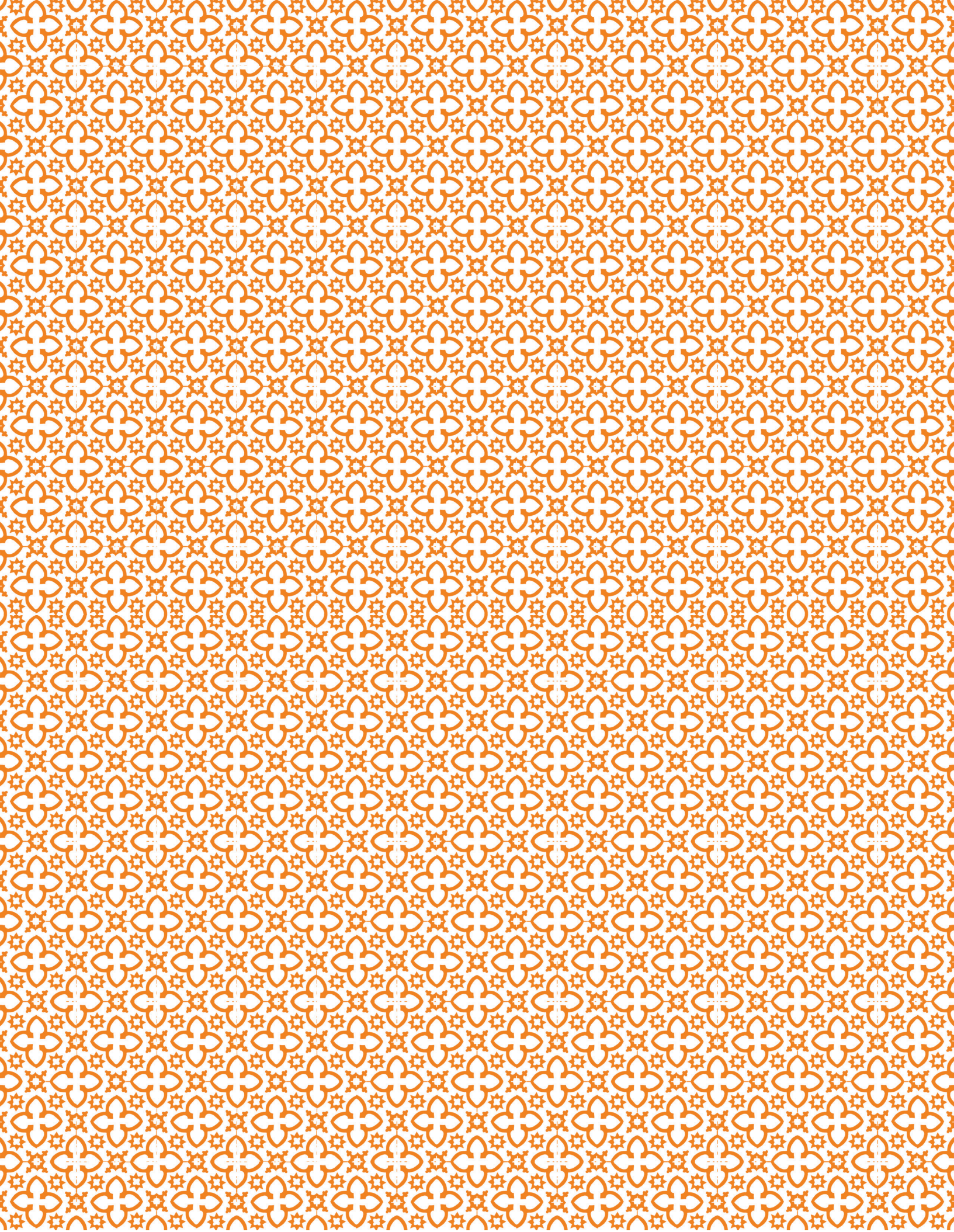


Fig 1. Elementos que componen el sistema patrimonial



2. DISEÑO DEL RECURSO EDUCATIVO LUPA

La inclusión de la tecnología como recurso pedagógico en las aulas se está convirtiendo progresivamente en una normalidad ya que cada vez más personas ven el aprendizaje electrónico y el uso de recursos de aprendizaje digital como sitios web y aplicaciones como una opción para mejorar la comprensión de contenidos de aprendizaje de los cursos. Los recursos de aprendizaje digital incluyen materiales educativos con formato digital como; gráficos, imágenes o fotos, audio y video, simulaciones y tecnologías de animación, que se utilizan para ayudar a los estudiantes a lograr sus resultados de aprendizaje.

El aprendizaje digital permite a los educadores llevar a los estudiantes más allá de las cuatro paredes del aula o su entorno en el hogar. El aprendizaje se convierte entonces en una experiencia global. El aprendizaje digital es cualquier práctica de instrucción que utiliza efectivamente la tecnología para fortalecer la experiencia de aprendizaje de un estudiante y utiliza una amplia variedad de herramientas y prácticas. Esta definición incluye recursos en línea si se utilizan con un propósito educativo. Los recursos de educación digital también proporcionan una experiencia de aprendizaje equitativa porque los estudiantes pueden acceder a ellos en cualquier lugar. Los maestros pueden usarlos para instrucción en persona o remota y cambiar entre los dos sin interrupciones. Además, los recursos digitales a menudo son gratuitos y se pueden compartir fácilmente sin la necesidad de copias físicas.

Los recursos en línea benefician la instrucción porque son relevantes para la vida de los estudiantes y la forma en que interactúan con el mundo. Los recursos virtuales abren el mundo más allá de lo que los maestros pueden mostrar a los estudiantes en el aula física. Despiertan la curiosidad de los estudiantes y fortalecen el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas a través del aprendizaje basado en la indagación. Los estudiantes también pueden usar recursos digitales para crear y producir trabajo.
El contenido digital puede complementar los materiales de instrucción primarios o conducir una unidad o lección. Si el currículo proporcionado tiene vacíos para ciertos estándares, los materiales de aprendizaje en línea pueden llenar esas áreas. Los maestros también pueden usarlos para ayudar a los estudiantes que no están listos para los estándares de nivel de grado o para proporcionar enriquecimiento. Otro beneficio es que los alumnos pueden ver el contenido

tantas veces como quieran. Pueden volver a ver un video, volver a trabajar una simulación o escuchar un podcast para ayudar a revisar conceptos.

Aprovechar la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje tiene la capacidad de transformar el panorama de la educación patrimonial. El aprendizaje digital puede proporcionar a los estudiantes la oportunidad de hacerse cargo de su aprendizaje, fomentar el pensamiento profundo y promover la colaboración.

Objetivo de aprendizaje

En educación, los objetivos de aprendizaje son declaraciones breves que describen lo que se espera que los estudiantes aprendan al final del año escolar, curso, unidad, lección, proyecto o período de clase. En muchos casos, los objetivos de aprendizaje son las metas académicas intermedias que los maestros establecen para los estudiantes que trabajan para cumplir con estándares de aprendizaje más integrales.

Si bien los educadores utilizan los objetivos de aprendizaje de diferentes maneras para lograr una variedad de metas de instrucción, el concepto está estrechamente relacionado con las progresiones del aprendizaje, o la secuencia intencional de las expectativas académicas en múltiples etapas de desarrollo, edades o niveles de grado. Los objetivos de aprendizaje son una forma para que los maestros estructuren, secuencian y planifiquen las metas de aprendizaje para un período de instrucción específico, generalmente con el propósito de mover a los estudiantes hacia el logro de metas educativas más grandes y a más largo plazo, como cumplir con las expectativas de aprendizaje del curso, desempeñarse bien en una prueba estandarizada o graduarse de la escuela secundaria preparado para la universidad. Por estas razones, los objetivos de aprendizaje son una estrategia central en el aprendizaje basado en la competencia, que se refiere a sistemas de instrucción, evaluación, calificación e informes académicos que se basan en que los estudiantes demuestren comprensión del conocimiento y las habilidades que se espera que aprendan antes de progresar a la siguiente lección, ser promovidos al siguiente nivel de grado o recibir un diploma (objetivos de aprendizaje que mueven a los estudiantes progresivamente hacia el logro de los estándares académicos puede llamarse indicadores de desempeño o puntos de referencia de desempeño, entre otros términos).

Los objetivos de aprendizaje también se utilizan cada vez más en las evaluaciones de desempeño laboral de los maestros, y el término objetivos de aprendizaje de los estudiantes se asocia comúnmente con esta práctica en muchos estados. Para una discusión más detallada, incluidas las reformas relevantes y los debates sobre el tema, consulte las medidas de valor agregado y las medidas de crecimiento estudiantil.

Cuando hablamos de enseñar el concepto de patrimonio, debemos estructurar la estrategia de enseñanza – aprendizaje en los procesos cognitivos que se deben desarrollar para alcanzar su apropiación por parte de un grupo de estudiantes. Para este fin nos valdremos de la Taxonomía de Bloom que nos permite jerarquizar los procesos cognitivos en diferentes niveles para delimitar el objetivo del proceso de aprendizaje del recurso educativo digital.

La taxonomía de Bloom es una poderosa herramienta para ayudar a desarrollar objetivos de aprendizaje porque explica el proceso de aprendizaje en torno a la educación patrimonial:

En el primer nivel esta el conocimiento. El sujeto es capaz de recordar información anteriormente aprendida alrededor del concepto de patrimonio cultural. Reconoce información, ideas, hechos, fechas, nombres, símbolos, definiciones, etc., de una forma aproximada a cómo las ha aprendido.

Después esta la comprensión. El sujeto entiende "Se hace suyo" aquello que ha aprendido sobre el concepto de patrimonio cultural y esto lo demuestra cuando es capaz de presentar la información de otra manera, cuando la transforma, cuando encuentre relaciones con otra información de otra manera, cuando la transforma, cuando encuentra relaciones con otra información, cuando se asocia a otro hecho, cuando se saben decir las posibles causas y consecuencias.
En el tercer nivel esta la aplicación. En esta fase de adquisición del conocimiento el sujeto es capaz de utilizar aquello que ha aprendido. Cuando aplica las destrezas adquiridas a nuevas situaciones que se le presenten. Cuando utiliza la información recibida en situaciones nuevas y concretas para resolver problemas.

Seguidamente esta la etapa de análisis. Cuando el sujeto es capaz de descomponer el todo en sus partes y puede solucionar problemas a partir del conocimiento adquirido. Cuando intenta entender la estructura de la organización del material informativo examinando las partes de las cuáles se compone.
La siguiente etapa es la síntesis. Cuando el sujeto es capaz de crear, integrar, combinar ideas, planear, proponer nuevas maneras de hacer. Crear aplicando el conocimiento y habilidades anteriores para producir alguna cosa nueva y original.

El ultimo nivel es la evaluación. Cuando el sujeto logra Emitir juicios respecto al valor de un concepto (patrimonio cultural) según opiniones personales a partir de unos objetivos dados.

Consideramos importante que el recurso se ubique en las dos primeras etapas del desarrollo del conocimiento para ser consecuentes con los procesos cognitivos alrededor de la adquisición de competencias educativas. Esta concepción

lógica del desarrollo de competencias en el tema del patrimonio cultural va de la mano con la propuesta de Olaia Fontal (2003), la cual plantea una secuencia de patrimonialización o sensibilización, la cual se debe practicar de forma cíclica, con el fin de transmitir el conocimiento de una generación a otra y entre los miembros de una sociedad, esta se compone de siete (7) procedimientos, que son:

- Conocer para comprender
- Comprender para respetar
- Respetar para valorar
- Valorar para cuidar
- Cuidar para disfrutar
- Disfrutar para transmitir.

Una vez determinado el momento en la estructura de desarrollo de conocimiento donde se va a instaurar el recurso digital (etapas de recordar – comprender). Se establece el objetivo de aprendizaje como:
"COMPRENDER EL PATRIMONIO CULTURAL COMO UN SISTEMA"

Que el estudiante comprenda el concepto de patrimonio desde el pensamiento sistémico es un modo de asegurar un análisis que evalúe todas las elementos culturales que se interrelacionan y que a su vez conforman una situación hasta lograr una mayor conciencia de los sucesos y del porqué. A través del pensamiento sistémico el estudiante puede observar todas las partes de un todo. Es un tipo de pensamiento que suele ser aplicado en los estudios humanísticos y sociales, como un método por el cual se puede dar solución a un problema o situación (la pérdida de memoria cultural).

El patrimonio cultural como sistema se caracteriza por determinar los elementos culturales que componen un "ethos" patrimonial, de ahí surge su complejidad, pues busca ir más allá de los que se percibe a simple vista. Se puede obtener una visión más amplia de la situación o problema a enfrentar ya que parte de lo particular a lo general. Otras características:

- Es un tipo de pensamiento y de análisis complejo.
- A través del pensamiento sistémico se pueden identificar patrones, estrategias para prevenir o enfrentar situaciones futuras.
- Es útil aplicar este tipo de pensamiento cuando se lidera un equipo de trabajo o proyecto en particular.
- Proporciona métodos y estrategias de mayor eficacia para enfrentar las dificultades y entender el entorno que nos rodea.
- Se puede obtener una visión más amplia de la situación o problema a enfrentar ya que parte de lo particular a lo general.

Una vez establecido el objetivo de aprendizaje del recurso digital es necesario

establecer las competencias pedagógicas que se quieren alcanzar.

Competencias educativas

El desarrollo del recurso educativo digital se sustenta en el modelo de aprendizaje basado en competencias por ser un enfoque educativo cuya atención se centra en el proceso mismo, y que apunta, ante todo, a que lo que se adquiere en el uso del recurso sirva para la vida misma. En ese sentido, no se ocupa tanto del qué se enseña del patrimonio cultural sino del cómo se enseña y qué se hace con eso. El modelo de aprendizaje basado en competencias se centra en la inventiva natural del ser humano, la inteligencia entendida como la posibilidad de respuestas inéditas y la capacidad de crear mundos nuevos.

Según el Ministerio de Educación Nacional una competencia educativa es el conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socioafectivas y comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores. Por lo tanto, la competencia implica conocer, ser y saber hacer. La evaluación por competencias se basa en criterios. La evaluación por competencias se basa en criterios porque compara el desempeño real actual de las competencias de un estudiante en un momento determinado, con su criterio de desempeño asociado fijado con anterioridad. En este sentido el criterio de competencia se define como el estándar o la calidad de la ejecución de una competencia que es uniforme para todos.

A partir de las consideraciones anteriores, el recurso digital propuesto busca el desarrollo de habilidades prácticas, (conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, destrezas, aptitudes y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz) alrededor del concepto de patrimonio cultural como un sistema.

Competencia general del recurso lúdico educativo digital

A partir de este enfoque metodológico el objetivo de aprendizaje migró en términos de competencias de la siguiente manera:
"COMPRENDE EL PATRIMONIO CULTURAL COMO UN SISTEMA A TRAVÉS DE SU CONJUNTO DE RECUERDOS PERSONALES"

El complemento se amplió ya que en los talleres y en la literatura revisada la memoria esta ligada a los recuerdos y a la identidad colectiva. Hace referencia a un constructo personal y colectivo compartida por un conjunto de individuos sobre el presente y el pasado. La comprensión del patrimonio es el resultado de dialécticas, tensiones, conflictos, interacciones y negociaciones sociales. La

memoria y los ejercicios de memorización, además de ser un recurso cultural, son un instrumento retórico, ideológico y político, bien para resistir frente al mismo.

Competencias y criterios de competencias específicos

A partir de los hallazgos de los talleres , se determinó como ruta pedagógica los momentos de desarrollo del taller. Esto sirvió como estructura pedagógica para la definición de las competencias específicas. Se determinaron las siguientes:

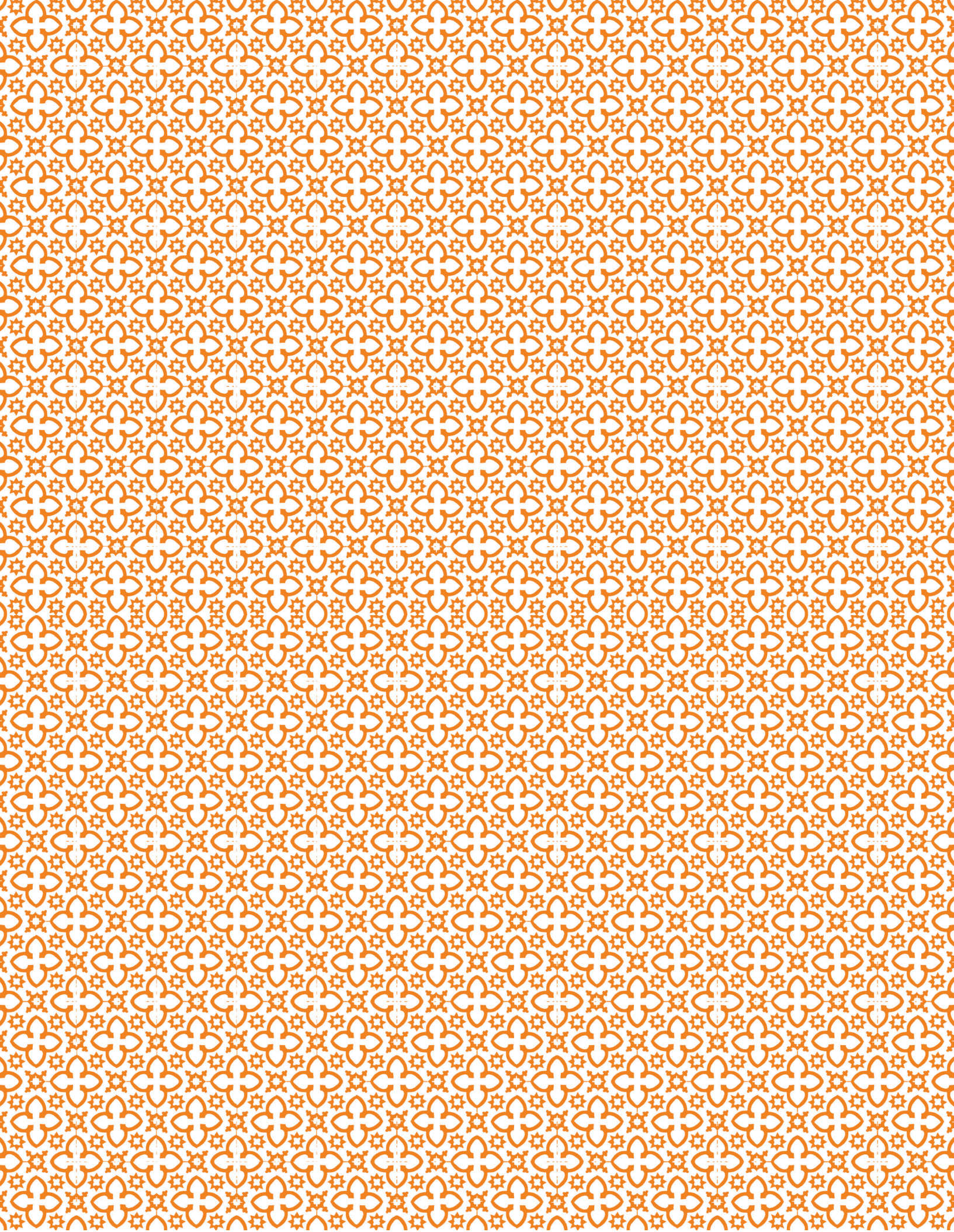
FORMULACIÓN DE COMPETENCIA	CRITERIOS DE COMPETENCIA	NIVEL DE DESARROLLO RECEPTIVO	NIVEL DE DESARROLLO RESOLUTIVO
Capacidad para Comprender el Patrimonio Cultural como un sistema a través de su conjunto de recuerdos personales	Reconozco mi propio territorio cultural para comprender su significado como soporte de memoria	X	
	Reconozco los componentes culturales de un sistema patrimonial para identificarlos en un sistema de recuerdos personales	X	
	Ubico los componentes de un sistema patrimonial en el territorio cultural propio	X	
	Jerarquizo los componentes de un sistema patrimonial a través del territorio cultural como sistema de memoria		X
	Identifico conexiones entre los elementos que componen el sistema patrimonial a través del territorio como base		X
	Propongo un recorrido a través del sistema patrimonial a partir del reconocimiento del territorio propio		X
	Reconozco elementos del sistema patrimonial en las rutas propuestas por otros	X	

El equipo de investigación establece que esta competencia es clave para el desarrollo de desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales alrededor del concepto de patrimonio cultural como sistema. Esta competencia está enfocadas al desarrollo personal del alumno y a darle las herramientas para ser una persona más implicada y participativa, incluso en instancias fuera del aula regular (educación no formal).

La competencia y sus criterios de competencia se estructuraron como “Descriptores Operativos”, es decir como una recopilación detallada de las capaci-

dades y conocimientos que debe adquirir el estudiante al final del uso del recurso educativo digital propuesto. A partir de estos Descriptores Operativos, se pone en práctica la ingeniería reversa para establecer las competencias de comprender el patrimonio cultural como un sistema a través de su conjunto de recuerdos personales.

Este ejercicio de construcción de competencias en torno al patrimonio cultural puede más adelante ayudar a las universidades e instituciones de formación a diseñar cursos, planes de estudios y estándares de cualificación apropiados para satisfacer las necesidades de formación sobre el terreno en los campos de conocimiento y entendimiento del patrimonio cultural. El resultado de este ejercicio es la competencias y criterios de competencia para el conocimiento del patrimonio cultural como un sistema. Si bien la propuesta se centra en los elementos básicos del patrimonio cultural, estos pueden particularizarse dependiendo del territorio donde se utilice el recurso educativo digital.



3. GUÍA DE ACTIVIDADES PEDAGÓCIAS

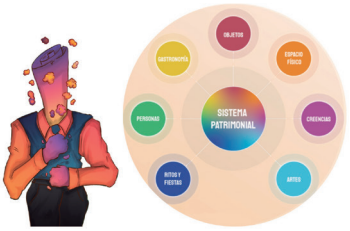
ACTIVIDADES PARA EL AULA DE CLASE: Orientación para profesores.

Presentamos algunos talleres para realizar con la app en el aula de clase, de manera que se pueda aprovechar la herramienta como dinamizador de conversaciones, reflexiones y proyectos grupales en torno al patrimonio cultural. Estás actividades son recomendaciones de uso, sin embargo, siéntase libre de imaginar o crear nuevas actividades de manera que contribuyan a sus propósitos particulares de enseñanza.

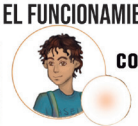
GUÍA RÁPIDA DE JUEGO: PASO A PASO DE LA APP

1 REGISTRATE CON USUARIO Y CONTRASEÑA, PERSONALIZA Y CREA TU PERSONAJE.

2 ÁCTICO TE HARA UNA INTRODUCCIÓN, GENERARÁS TUS PRIMEROS RECUERDOS



3 TE EXPLICARÁ EL FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ



PERFIL Y PERSONIFICACIÓN

CURSOR Y MOVIMIENTO EN EL MAPA

¡HAZ ADQUIRIDO UN NUEVO RECUERDO!

DÍA O NOCHE

BÚSQUEDA

DEJAR

4 Y PODRÁS LUCHAR POR CUIDAR DE LA MEMORIA

INTERACCIONES DE COMBATE

ATAQUE RÁPIDO | DEFENSA | ATAQUE ESPECIAL | ESCAPAR

5 EN TU MOCHILA ENCONTRARÁS

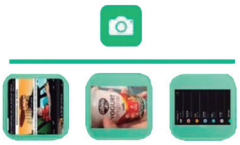
LIBRO DE LOS RECUERDOS

DIARIO DE VIAJES

CREAR RECUERDO

MAPA / RUTAS

6 NUTRIR TUS RECUERDOS CON FOTOS, AUDIOS O NOTAS



7 CREAR NUEVOS RECUERDOS A PARTIR DE FRAGMENTOS

FUSIONAR

¡HAZ ADQUIRIDO UN NUEVO RECUERDO!

8 CREAR TUS PROPIAS RUTAS DEJANDO RECUERDOS EN EL MAPA

9 Y VISITAR LAS RUTAS QUE OTROS USUARIOS HAYAN CONSTRUIDO

TALLER 1:

RUTA ALREDEDOR DE NUESTRA INSTITUCIÓN

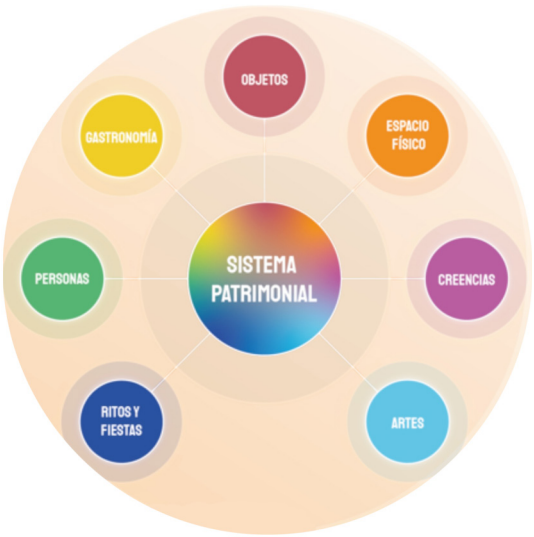
Afianzamiento del uso de la app para profes de todas las áreas

Duración actividad: 40 minutos
Tipo de actividad: autónoma o dirigida

1. Después de ver atentamente el paso a paso de la app seguramente comprendes la mayoría de los elementos clave para jugar, sin embargo es posible que también tengas muchas dudas sobre su funcionamiento. Este pequeño ejercicio ayudará a aclarar aquellas cosas que resulten confusas para que luego puedas orientar mejor a lxs jóvenes que tienes a cargo.

Objetivo: crear una ruta temática en el territorio inmediato a la institución en donde te encuentras

¿Recuerdas el esquema del sistema patrimonial?



2. Con alguna de las categorías del sistema patrimonial en mente, decide un tema para realizar tu propia ruta patrimonial. Piensa en algunos lugares cerca del colegio que te gustaría mostrarles a los estudiantes, por ejemplo, lugares para comer rico cerca del colegio o edificios importantes en los alrededores. La ruta puede tener la temática que tú quieras, sólo debe estar estrechamente relacionada con tus vivencias y recuerdos.

3. En el mapa de la app, deja recuerdos en cada uno de los lugares que has definido, nombrando cada uno en la opción de notas (al interior del recuerdo). Es importante que la ruta tenga mínimo 3 estaciones.

4. Si ya terminaste de dejar cada recuerdo en el lugar indicado, es momento de crear tu ruta patrimonial. Si no recuerdas cómo hacerlo, regresa a la guía paso a paso de la app, el punto #X te aclarará todo lo que necesitas saber.

5. Verifica que tu ruta ha sido creada, puedes encontrarla visitando nuevamente tu mochila, tu diario de viajes y oprimiendo mis rutas.

6. Cómo último reto, visita cada una de las estaciones de tu ruta y alimenta cada recuerdo con una fotografía del lugar y un breve audio de los sonidos que allí podemos encontrar.

Felicitaciones! Con este pequeño ejercicio, ya tendrás todos los elementos para guiar a tu grupo de estudiantes en diferentes actividades con Lupa.

TALLER 2:

LÚDICA PARA EL PATRIMONIO

Actividad inicial para reconocer la app con un grupo de estudiantes. Recomendada antes de realizar cualquiera de los otros talleres. Para profes de todas las áreas.

Cantidad de sesiones: 3
Tipo de actividad: dirigida

Sesión 1: Sistema patrimonial

Duración: 60 minutos

Objetivo: familiarizarse con la app, conocer todas sus funciones y elementos de juego.

1. Pide previamente a tu grupo de estudiantes que lleven al aula de clases sus celulares bien cargados y sus audífonos. Esto garantizará el buen desarrollo de la actividad. En caso de que algunos estudiantes no dispongan de un celular o tablet o que haya pocos celulares en el aula, la actividad se puede realizar en parejas. Es indispensable conectarse a una red wifi institucional o que los dispositivos tengan datos.

2. Facilita en algún lugar visible el QR de descarga o el link de la app. También pueden hacer la búsqueda en la app store, la encontrarán con el nombre de: LUPA. Lúdica para el patrimonio.

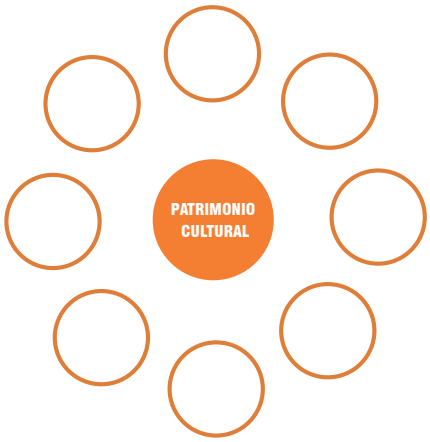
3. Realiza una ronda de preguntas abiertas de aproximadamente 10 minutos,

en donde el grupo pueda dar su opinión sobre su conocimiento alrededor del patrimonio y los tipos de patrimonio que conocen. No limites sus respuestas, deja que digan todo lo que tengan en mente y anótalo en un tablero donde pueda ser visible para todos.

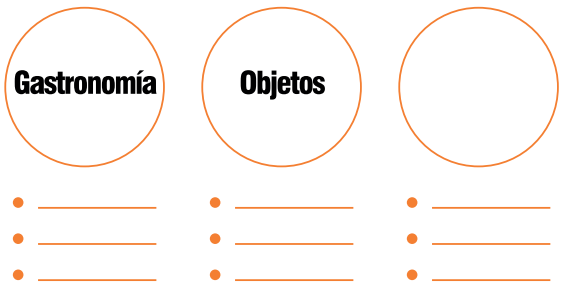
4. Orienta a los estudiantes para que se registren como usuarios nuevos de la app con un correo electrónico y una contraseña que puedan recordar.

5. Pídeles que realicen el tutorial completo y que presten mucha atención a las categorías y tipos de recuerdos asociados al sistema patrimonial. Pide que no adelanten los textos o la información que allí se presentará. El tutorial termina en el momento en que los estudiantes son libres de navegar en el mapa. Deja que batallen un par de veces y que exploren la ciudad. Realizar este paso puede demorar aproximadamente 25 minutos.
6. Cuando todos los estudiantes hayan iniciado la navegación autónoma, es

momento de terminar el uso de la app. Pídeles que guarden sus celulares y se sienten frente al tablero. Dibuja el esquema del patrimonio sistémico y pídeles que te recuerden las categorías que acaban de aprender.



7. Relaciona los patrimonios que enunciaron al inicio con las categorías identificadas. Intenten compilar muchos tipos de patrimonio para cada categoría, ojalá patrimonios específicos. Por ejemplo, no quedarse en comidas típicas, sino intentar hacer un listado: buñuelos, hojuelas, arepas, ajiaco, changua, etc.



8. Pide a los estudiantes que individualmente realicen su propio esquema del sistema patrimonial con patrimonios propios y específicos por cada categoría. Esto debe quedar por escrito para usarlo en la siguiente sesión.

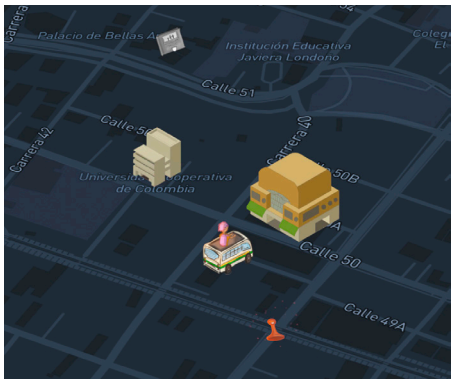
Sesión 2: Ruta patrimonial

Duración: 60 minutos + tiempo autónomo

Objetivo: construir una ruta patrimonial personal, de acuerdo al sistema patrimonial

1. Pide a los estudiantes que revisen su esquema del sistema patrimonial e identifiquen los patrimonios personales que asociaron a cada categoría. Conversen en grupo sobre los tipos de patrimonios más interesantes o divertidos. ¿Cuáles de ellos nos gustaría mostrar a otras personas? ¿Qué historia contaríamos?

2. Con esto en mente, pide a los estudiantes que saquen sus dispositivos e inicien el juego. La app debe abrir en el mapa de la ciudad y permitir a los estudiantes navegar libremente. Orientarlos para que busquen los íconos de algunos edificios o espacios importantes y lean su historia. Pide que batallen contra los recuerdos descuidados u olvidados varias veces, hasta que obtengan 3 fragmentos de recuerdo que les permita crear un nuevo recuerdo. Esta actividad puede extenderse durante 15 minutos.



FUSIONAR

3. Es hora de hacer la ruta patrimonial, basado en el esquema que cada estudiante dibujó. Pide a los estudiantes que vinculen los patrimonios personales con un lugar de la ciudad. Por ejemplo, si mi recuerdo de la categoría gastronomía son las empanadas de papa, podría vincularlo a la casa de mi abuela, pues era allí donde siempre las comía. Cada uno de los 7 recuerdos debe dejarse en lugares de la ciudad.

4. Cada estudiante debe crear su propia ruta, nombrándola de manera que pueda identificarla posteriormente. La ruta debe tener mínimo 5 estaciones (recuerdos dejados). Es importante que cada recuerdo tenga un título y un texto descriptivo, para que se pueda identificar claramente. Si no recuerda cómo hacer una ruta, revise el numeral XX del paso a paso de la app.

5. Como tarea para la siguiente sesión, pide a los estudiantes recopilar fotografías digitales y grabaciones ambiente o entrevistas tomadas en las estaciones (recuerdos) de su ruta y llevarlas a clase.

Sesión 3: Alimentando los recuerdos

Duración: 60 minutos

Objetivo: construir una ruta patrimonial personal, de acuerdo al sistema patrimonial

1. Inicien la sesión con una conversación conjunta sobre las temáticas de las rutas que crearon cada uno de los participantes. ¿Qué decidieron poner en valor? ¿Cómo se cuenta lo valioso de cada estación (recuerdo)? Es importante orientarlos para que encuentren una narrativa sencilla que les ayude a construir los textos de cada una. Puedes mostrarles ejemplos de rutas turísticas que ayuden a comprender cómo redactar un texto concreto.

2. Pide a los estudiantes que saquen sus celulares y abran la app. Cada estudiante debe buscar su ruta y comenzar a alimentar cada estación con

las imágenes y audios que recopilaron. También deben redactar pequeños textos de acuerdo a las indicaciones previas. Esta actividad puede durar alrededor de 25 minutos.

3. Una vez hayan terminado de alimentar los recuerdos, formen un círculo para conversar. Pide a los estudiantes que voluntariamente presenten al grupo sus rutas patrimoniales y cuenten qué recuerdos están asociados a cada estación. Es válido leer los textos desde la app. Es importante que hagan énfasis en las categorías del sistema patrimonial para identificar a cuál pertenece cada recuerdo. En paralelo, el grupo puede abrir la app e ir buscando la ruta del compañero que está exponiendo para ver las fotografías o textos que allí depositó. Pantallazo de cómo se buscan las rutas de los demás

4. Cierren el ejercicio reflexionando sobre los aprendizajes adquiridos y conversen sobre la importancia del patrimonio. Qué debe suceder para que algo se convierta en patrimonio? Para qué nos sirve el patrimonio?

TALLER 3:

PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO Y ARTÍSTICO

Actividad para abordar la historia de la ciudad y sus edificaciones. Para profes de ciencias sociales, artes y humanidades.

Cantidad de sesiones: 3
Tipo de actividad: dirigida

Sesión 1: Mapeo colectivo

Duración: 60 minutos + tiempo autónomo

Objetivo: identificar en el mapa de la app elementos del sistema patrimonial

1. Para iniciar esta actividad es indispensable haber realizado con el grupo el Taller 2. Lúdica para el patrimonio pues es la actividad introductoria a la app. Inicien la sesión con una conversación conjunta sobre lo que se considera patrimonio para nuestra ciudad. Haz una breve introducción sobre el patrimonio arquitectónico y artístico y da algunos ejemplos. Construyan conjuntamente un listado de elementos que podemos observar en la ciudad que hacen parte de cada una de esas categorías. Esta actividad puede tomar 10 minutos.

2. Divide al grupo en 2. Una mitad se concentrará en el patrimonio artístico y la otra mitad se concentrará en el patrimonio arquitectónico. Pide a los estudiantes que abran la app. Como ya han realizado el Taller 2, a cada

estudiante debe abrirle en el mapa y debe permitirle navegar libremente. La intención es que cada uno comience a buscar elementos en la ciudad que hagan parte de la categoría asignada. Pide a cada uno que deje un recuerdo en cada elemento identificado. El objetivo es que cada estudiante deje la mayor cantidad de recuerdos posibles. Esta actividad puede tomar 20 minutos.

3. Una vez se identificaron elementos individualmente es hora de discutir. Reúne a los estudiantes en ambos grupos para que conversen autónomamente. Cuáles patrimonios identificaron? Hay coincidencias? Pídeles que generen un listado por cada grupo. Esta actividad puede tomar 10 minutos.

4. Pide a cada grupo que elija un representante que presente el listado acordado. En dónde está ubicado cada elemento identificado? Por qué es valioso? Por qué sería interesante conocer más sobre este patrimonio? Es importante que el listado quede disponible para la siguiente sesión. Esta actividad puede tomar 20 minutos. Puedes dejar de tarea investigar individualmente sobre alguno de los patrimonios de cada listado pues será útil en la siguiente sesión.

Sesión 2: Creación de la ruta colectiva

Duración: 60 minutos + tiempo autónomo

Objetivo: crear una ruta colectiva para visitar

1. Inicien la sesión retomando los listados definidos en la sesión anterior. Cuáles patrimonios están cerca? Cuáles podríamos visitar caminando? Cuáles tienen fácil acceso? Deben definir colectivamente un sector de la ciudad en donde puedan encontrar ambos tipos de patrimonio. Esta actividad puede tomar 15 minutos.

2. Después de tener un sector identificado, seleccionen un conjunto de elementos patrimoniales que se puedan visitar en un recorrido colectivo a pie. Escojan pocas estaciones, de manera que puedan visitarlas todas.

Elijan también el orden de visita de las estaciones, debe ser el recorrido más eficiente. Recomendamos un máximo de 6 estaciones entre patrimonios arquitectónicos y artísticos. Es ideal que estos patrimonios tengan acceso público, para poder visitarlos apropiadamente. Esta actividad puede durar 10 minutos

3. Una vez seleccionadas las estaciones, pide a los estudiantes que por grupos, hagan una pequeña investigación en internet sobre la historia de los patrimonios que se van a visitar. Por grupo deben recolectar la mayor cantidad de datos sobre cada patrimonio de la ruta y reunir la información creando una ruta en la app. Anoten todos los datos en la función de texto de cada recuerdo. Esta actividad puede durar 15 minutos

4. En grupo deben preparar un guión para cada estación. La misión será explicar los datos más relevantes del patrimonio al resto del grupo. Cada grupo puede elegir un representante o repartirse los datos a contar. Deja que los estudiantes se apropien del ejercicio, puede quedar de tarea, consolidar mucho más el guión. Esta actividad puede durar 20 minutos

Sesión 3: Visita a patrimonios y apropiación de la ruta patrimonial

Duración: 150 minutos

Objetivo: visitar los patrimonios investigados

1. Previamente debes coordinar todos los asuntos logísticos para poder visitar el territorio de la ruta patrimonial. Es ideal que la ruta pueda hacerse a pie con el grupo de estudiantes. Recuerda que es ideal que cada estudiante lleve protección para el sol, agua y calzado cómodo. Elige una estación para hacer una pausa de descanso. Recomendamos revisar los horarios para ingresar a las edificaciones.

2. Inicien en la primera estación. Cada grupo debe ir contando los datos investigados al resto. Incentiva que los estudiantes tomen fotos de los detalles que más les llamen la atención de cada lugar. Durante la pausa, conversen colectivamente sobre la visita y los patrimonios que han conocido. ¿Por qué es importante apropiarnos del patrimonio de nuestra ciudad?

TALLER 4:

PATRIMONIO VIVO

Actividad para valorar el patrimonio vivo en el territorio habitado. Para profes de ciencias sociales, artes y humanidades.

Cantidad de sesiones: 2
Tipo de actividad: dirigida

Sesión 1: Debate ciudadano

Duración: 60 minutos + tiempo autónomo

Objetivo: identificar saberes o prácticas patrimoniales

1. Los estudiantes ya realizaron el Taller 2. Lúdica para el patrimonio, por lo tanto ya poseen conocimientos sobre el sistema patrimonial. Conversen colectivamente sobre la categoría personas, ilustrada en la rueda del sistema patrimonial. ¿Qué tipo de saberes o prácticas son patrimoniales? Por qué muchos de esos saberes se han perdido? ¿Por qué es valioso que se preserven y se pongan en valor? Hagan un listado colectivo que quede visible en el tablero. Esto puede tomar 20 minutos.

2. Tomen la lista del tablero y subrayen los saberes o prácticas patrimoniales que se dan cerca del territorio que habita el grupo (pueden estar cerca en términos geográficos o que sean realizados por personas conocidas por los estudiantes). Esto reducirá el listado inicial. Identifiquen la persona o personas que portan el saber patrimonial. Esto puede tomar 15 minutos.

3. Forma grupos pequeños de estudiantes y asigna una práctica o saber patrimonial para investigar. Cada grupo debe reunir información y presentarlo al resto del grupo. Esto puede tomar 20 minutos.

4. Cada grupo presentará lo investigado haciendo énfasis en la importancia de preservar este saber y las razones de su amenaza actual. Esto puede tomar 15 minutos.

5. Cada grupo quedará con la tarea de visitar a la persona o personas portadoras del saber para hacerles una pequeña entrevista en video.

Sesión 2: Personas patrimoniales

Duración: 60 minutos

Objetivo: socialización de las visitas patrimoniales

1. Cada grupo debe iniciar la presentación de su investigación sobre el saber patrimonial y sus portadores. Deben ubicar exactamente el lugar del territorio en donde se encuentra este patrimonio. Es ideal que puedan presentar grabaciones de audio, videos o fotografías de la visita y que cuenten lo que aprendieron.

2. En paralelo, el profesor o profesora irá marcando en el mapa de la app los lugares donde están ubicados los patrimonios. Dejando un recuerdo y titulando correctamente quedará plenamente identificado.

3. Al terminar las presentaciones, el profesor o profesora creará una ruta titulada PATRIMONIO VIVO. Cada estudiante podrá consultarla desde su sesión individual.

TALLER 5:

BIODIVERSIDAD Y CIUDAD

Actividad para valorar el patrimonio natural. Para pr
rales, español y artes.

Cantidad de sesiones: 2
Tipo de actividad: dirigida

Sesión 1: Mapeando nuestro patrimonio natural
Duración: 90 minutos

Objetivo: coleccionar los valores naturales de un territorio apreciado

Recuerde que para realizar este taller, el grupo debió realizar anteriormente el Taller 2. Lúdica para el patrimonio. Previamente el profesor o profesora debió elegir un espacio con características naturales que pueda visitar con los estudiantes. Este lugar puede ser un parque urbano, un borde de quebrada o una vía con antejardines. Recomendamos elegir un espacio que permita a los estudiantes observar sin peligro, tomar fotografías y tomar notas. Recuerda que es ideal que cada estudiante lleve protección para el sol, agua y calzado cómodo.

1. Ya en el sitio, el profesor o profesora puede hacer una introducción sobre el lugar, contando datos históricos y sus valores ambientales y naturales. Se promoverá una conversación sobre la importancia del patrimonio natural en las ciudades. ¿Qué podríamos considerar como patrimonio natural? ¿Conozco algunos de estos elementos naturales? ¿Estar en este lugar me trae algún tipo de recuerdo? . Esto puede tomar 20 minutos

2. Proponga a los estudiantes que recorran el lugar observando sus elementos. Pida que documenten a través de la app los patrimonios que consideren más vinculados con su historia personal (le trae algún recuerdo, conoce su nombre, le parece bello, es muy característico de este lugar..). Incentive la recolección de recuerdos físicos (hojas, flores, etc). En la app

deben dejar recuerdos en el sitio y estos deben estar alimentados con fotografías, textos y/o audios. Esta actividad puede tomar 40 minutos.

3. Reúna al grupo y compartan reflexiones sobre el ejercicio que acaban de realizar. Qué documentaron? Recordaron historias asociadas al patrimonio natural documentado?. Durante la conversación pueden compartir alimentos. Esta actividad puede tomar 30 minutos

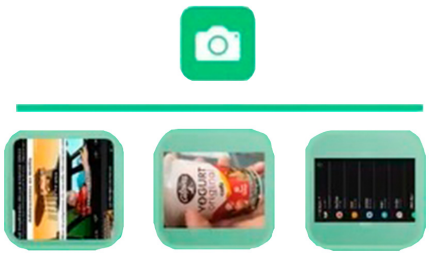
Sesión 2: Narrativa del patrimonio natural

Duración: 60 minutos + tiempo autónomo

Objetivo: producir una narrativa sobre el patrimonio documentado

1. Cada estudiante deberá consultar los patrimonios que documentó en la salida de campo. Debe elegir uno que le resulte especial e interesante para

profundizar en él. Deberá realizar una consulta que aumente sus saberes sobre el patrimonio observado: cuál es su nombre científico? es nativo de nuestro país? qué propiedades tiene? Todo esto deberá quedar reseñado en la función de texto o audio de la app pero también puede elaborar notas en el cuaderno del curso.



2. De acuerdo a la naturaleza de la clase, el profesor o profesora pedirá un producto elaborado para la siguiente sesión. En caso de ser una clase de artes, podrá realizarse dibujos o esculturas a partir del patrimonio observado. En caso de ser una clase de español, podrá construirse un ensayo, reseña o poema a partir del patrimonio observado. En caso de ser una clase de ciencias naturales podrá elaborarse una ficha técnica del patrimonio observado con sus características y procesos biológicos. En esta sesión, el estudiante deberá planear el producto pues necesitará más tiempo para elaborar el producto final y entregarlo.

TALLER 6:

PATRIMONIO GASTRONÓMICO

Actividad para reconocer el patrimonio gastronómico. P
cias sociales y humanidades.

Cantidad de sesiones: 2
Tipo de actividad: dirigida

Sesión 1: Mapeo gastronómico
Duración: 60 minutos + tiempo autónomo

Objetivo: mapear los lugares donde se encuentra el patrimonio gastronómico del territorio

1. Los estudiantes ya realizaron el Taller 2. Lúdica para el patrimonio, por lo tanto ya poseen conocimientos sobre el sistema patrimonial. Conversen colectivamente sobre la categoría gastronomía, ilustrada en la rueda del sistema patrimonial. ¿Qué tipo de alimentos son patrimoniales y por qué? Están en peligro de desaparición o se preservan los conocimientos? De qué depende su conservación? Hagan un listado colectivo que quede visible en el tablero. Esto puede tomar 15 minutos.

2. Pide a los estudiantes que individualmente ingresen a la app e identifi-

quen los lugares en donde pueden encontrar los alimentos listados en el tablero. Para identificar cada patrimonio deben dejar un recuerdo en el lugar exacto de la ciudad donde se encuentra. Es importante aclarar que las estaciones pueden estar en cualquier lugar de la ciudad y es muy importante marcar los lugares cercanos al colegio y a la casa de cada estudiante. Esto puede tomar 25 minutos.

3. Forma pequeños grupos de estudiantes. Colectivamente deben elegir un alimento que les llame la atención. Es ideal que haya variedad en todo el grupo. Deben investigar sobre la receta para elaborar cada uno de los alimentos y preparar la información para presentarla en la siguiente sesión. También debe acordar llevar a la siguiente sesión algo para compartir, idealmente el alimento investigado (no es obligatorio pue[illegible] difíciles de conseguir o preservar).

Sesión 2: Recetas patrimoniales

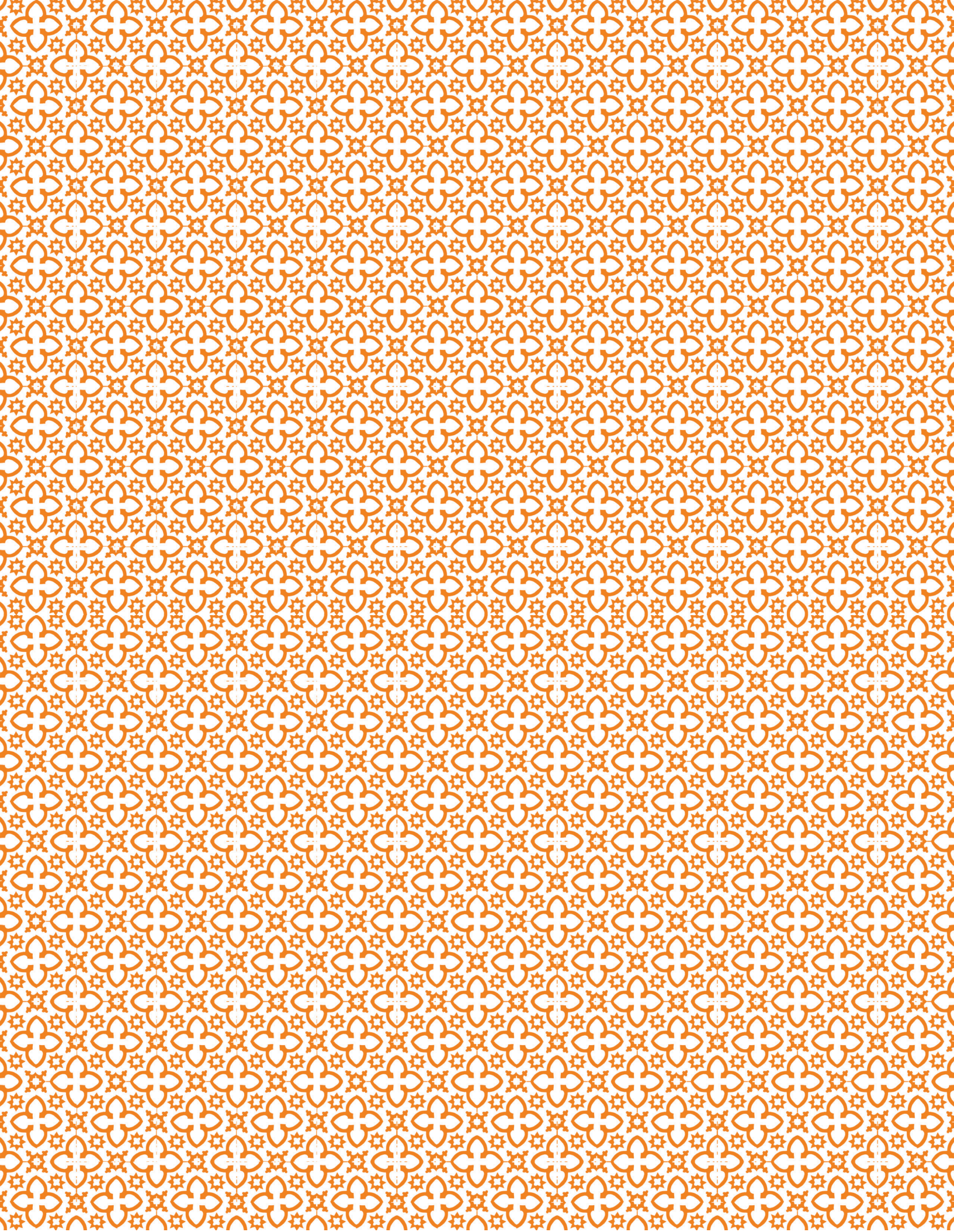
Duración: 60 minutos

Objetivo: compartir las recetas de los alimentos patrimoniales y comer juntos

1. Cada grupo hará una pequeña presentación del alimento que investigó. Deberá hacer énfasis en sus características, zonas del país en donde se puede comer, por qué está en desaparición su preparación (si lo está) y las particularidades para hacerlo. La receta deberá quedar disponible.

2. Después de cada presentación se podrá degustar los alimentos llevados por los estudiantes, a manera de compartir.

3. El profesor o profesora deberá recopilar todas las recetas (pueden ser fotografías), de manera que pueda crear una ruta en la app y pueda alimentar los recuerdos. La ruta se titulará PATRIMONIO GASTRONÓMICO y quedará disponible para que los estudiantes la puedan consultar.



4. CONCLUSIÓN

La educación patrimonial representa el reto más importante para la gestión contemporánea del patrimonio cultural, ya que la formación de las nuevas generaciones para la comprensión, valoración y protección del patrimonio es una garantía especial de su conservación en el tiempo.

El proyecto LUPA cuestiona la visión tradicional del patrimonio monumental y pone en manifiesto la necesidad de apropiación por parte de las comunidades sobre las manifestaciones culturales y los valores colectivos que se han construido a través de su historia, en la cotidianidad de las comunidades y en el día a día de las vivencias inscritas en el territorio.

La propuesta más importante del aplicativo desarrollado, es que los usuarios puedan comprender una visión sistémica y holística que contempla al individuo como parte del sistema patrimonial al que pertenece y con el que está en continua interrelación, de manera que puedan reconocerse todos los elementos culturales propios de un territorio, apreciar sus interacciones y descubrir sus características distintivas. A la vez, permite comprender una complejidad que sobrepasa la suma de todas las partes que componen el sistema patrimonial, y pone en evidencia las relaciones interdependientes entre las conexiones afectivas personales, el territorio y la construcción de la memoria colectiva.

Desde el grupo de investigación esperamos que este resultado sea un paso en avance de un camino por recorrer, que pueda poner en valor los resultados obtenidos con miras a la protección del patrimonio, y pretendemos que la implementación de este recurso sea tierra firme para la construcción de una nueva visión del patrimonio cultural para las nuevas generaciones.

BIBLIOGRAFÍA

• Delgado-Algarra, E. Cuenca-López, J. (2020). Handbook of research on citizenship and heritage education. Pensilvania, USA: IGI GLOBAL.

• Fontal, O. (2016). Educación patrimonial: retrospectiva y prospectivas para la próxima década. Estudios pedagógicos Valdivia, 42(2), pág. 415-436.

• Nunes, K. (2018). Cultural heritage as an educational base for the traditional pillars of sustainable development. Conference: 6th International Conference in Heritage and Sustainable Development, Granada, España.

• UNESCO. (2010). Incorporating education for sustainable development into world heritage education. Bangkok, Tailandia: UNESCO.

• Díaz, R. Freire, J. (Eds.). (2012). Educación Expandida. Sevilla: ZEMOS98. Recuperado de http://www.zemos98.org/descargas/educacion_expandida-ZEMOS98.pdf